

# le jeu suprême de guy debord

boris donné

## *La dernière carte*

Trois jours avant son suicide, Debord abat la dernière carte de son jeu : il écrit à l'éditeur Georges Monti pour lui indiquer l'illustration qu'il a choisie comme couverture de la plaquette *Des Contrats*. «C'est une lame du tarot de Marseille. La plus mystérieuse et la plus belle à mon sens : le bateleur.» Vu l'intérêt limité des contrats reproduits dans les pages de cet ouvrage posthume, on peut penser que l'essentiel de sa signification tient dans cette couverture : le Bateleur est la dernière *impresa*, le dernier emblème choisi par Debord, comme pour résumer en une image sa vie et son être même. Cet arcane premier (qui répond, à un demi-siècle de distance, à l'arcane 17 élu par André Breton) est une figure de joueur. À cela rien d'étonnant : l'aventure situationniste visait à transformer la vie en un jeu passionnant, et fut elle-même vécue sur le mode ludique. Mais le Bateleur n'est pas un simple joueur. Apparenté à l'Escamoteur qu'a représenté Jérôme Bosch, le bateleur est celui qui *se joue* de spectateurs naïfs en jouant en fait un tout autre jeu que celui auquel il les invite. Debord assume parfaitement cette virtualité de sens, qui écrit encore dans sa lettre à Georges Monti (il devait bien imaginer qu'elle figurerait en conclusion du livre) : «Il me semble que cette carte ajouterait, et sans devoir l'y impliquer trop positivement, quelque chose que l'on pourrait voir comme une certaine maîtrise de la manipulation; et en rappelant opportunément toute l'étendue de son mystère.» L'ambiguïté remarquable de cette dernière phrase appelle une simple question : *quel jeu a vraiment joué Guy Debord?*

## *Un roi sans divertissement*

Pour comprendre le parcours de Debord, il faut d'abord en ressaisir le

mouvement premier. À l'origine de sa révolte, un malaise existentiel exprimé avec une concision frappante dans le Manifeste qui ouvre, en février 1953, le n°2 d'*Internationale lettriste* : «pour tout dire, la condition humaine ne nous plaît pas». Debord ressent cette condition à peu près comme est évoquée, dans les *Pensées* de Pascal, la misère de l'homme sans Dieu. Cet homme, écrit Pascal, éprouve face au caractère éphémère et contingent de l'existence «son néant, son abandon, son insuffisance, sa dépendance, son impuissance, son vide»; son âme est envahie par «l'ennui, la noirceur, la tristesse, le chagrin, le dépit, le désespoir.» «Description de l'homme : dépendance, désir d'indépendance, besoin.» «Condition de l'homme : inconstance, ennui, inquiétude.» Pour Pascal, il n'est qu'un moyen de dépasser véritablement la conscience tragique de notre finitude : la foi, et l'espérance de la vie éternelle en Dieu. Peu d'issues s'offrent sinon à l'incroyant. Il est voué au refus pur et simple de la condition humaine, c'est-à-dire à la mort volontaire («mépris de notre être, mourir pour rien, haine de notre être»), ou bien à ce que Pascal nomme le *divertissement* : toute occupation vaine, mais assez prenante pour permettre à l'esprit d'esquiver un temps la pensée de notre condition — le jeu, la chasse, le spectacle, la conversation, les entreprises gouvernées par l'amour ou par l'ambition, la guerre même. «Les hommes n'ayant pu guérir la mort, la misère, l'ignorance, ils se sont avisés, pour se rendre heureux, de n'y point penser.» «La seule chose qui nous console de nos misères est le divertissement [...] Sans cela nous serions dans l'ennui, et cet ennui nous pousserait à chercher un moyen plus solide d'en sortir; mais le divertissement nous amuse et nous fait arriver insensiblement à la mort.» Ces occupations illusoire procurent une agitation qui ne vaut que pour elle-même, comme une diversion, un antidote à l'ennui et au désespoir, et non pour le but qu'elles prétendent viser : «Nous ne cherchons jamais les choses, mais la recherche des choses.» Nul n'échappe à cette universelle nécessité de fuir la pensée de sa condition; «un roi sans divertissement est un homme plein de misère», observe Pascal. — Dans le n°6 de *Potlatch* (juillet 1954), au détour d'une page, cette devinette : «Qu'est-ce qu'un roi sans divertissement?»

### *Le club du suicide*

Rétif à tout forme d'aliénation religieuse, le jeune Guy-Ernest a écarté d'emblée la seule des trois issues à la misère de la condition humaine qui vaille aux yeux de Pascal, la foi. La seconde, le suicide, a longtemps exercé sur lui une véritable fascination. Au début des années 50, la tentation d'en finir est sans cesse présente à l'esprit de cet admirateur de Vaché, Rigaut et Cravan. On lit dans une lettre qu'il adresse fin février 1953 à l'ami de son adolescence, Hervé Falcou : «Les cuites ininterrom-

pues et divers autres divertissements compliquent les difficultés métaphysiques de toujours singulièrement aggravées. Mais il me semble — pas à toutes les heures — que nous ne sommes pas mûrs pour le suicide...» Peut-être Guy et Hervé avaient-ils formé quelques années plus tôt le projet de se donner la mort ensemble, pour récuser une réalité décevante. Toujours en février 1953, Serge Berna, cofondateur de l'Internationale lettriste avec Debord, établit une «Fiche de police métaphysique» sur son ami; il le décrit en termes pascaliens comme «un roseau pensant hésitant au bord du pas qu'il ne franchit point. [...] D. se lève le matin et se dit, aujourd'hui je ne me suiciderai pas.» Quelques semaines plus tard, il semble pourtant que Debord ait voulu franchir ce pas, si l'on en croit une lettre de Gil J Wolman à Jean-Louis Brau (les deux autres fondateurs de l'IL) : «Il y a G.E. [Guy-Ernest] qui a passé dix jours dans une maison de repos où on l'avait envoyé (ses parents) après un suicide manqué au gaz. Il est maintenant de retour au quartier.»

Surmonté, le suicide n'en constitue pas moins un élément central dans l'imaginaire collectif de l'IL à ses débuts. Dans son premier film, *Hurlements en faveur de Sade*, en 1952, Debord mythifie une figure de jeune suicidée, Madeleine Reineri *alias* «Pirouette» — une écolière animatrice de radio qui, deux ans plus tôt, s'est jetée dans l'Isère, sans explication. Au printemps 1953, il fait entrer dans l'IL Gaëtan Langlais, en partie, sans doute, parce que son frère Pierre a mis fin à ses jours peu auparavant : «Voici Gaëtan Langlais comme le suicide»... Les lettres que Debord adresse à Ivan Chtcheglov fin 1953 montrent qu'il collecte dans les journaux les articles évoquant des suicides d'adolescents. Patrick Straram, qui se joint au groupe à cette époque, est comme lui hanté par le souvenir de Kaki, une jeune femme toxicomane et désespérée qui s'est défenestrée en novembre 1953. Straram l'évoquera longuement dans un roman resté inédit, *Thymus*; Debord lui dédiera un *Tombeau* en forme de collage et fera figurer sa photo dans ses *Mémoires*, accompagnée de cette phrase détournée : «Bientôt, le jeu sera fini pour toujours...»

### *Le grand jeu*

Si l'on rejette la foi religieuse, si l'on conjure la tentation du suicide, le divertissement, le jeu au sens le plus large, reste le seul moyen de supporter la condition humaine. Ce constat est implicite dans l'article intitulé «Pour en finir avec le confort nihiliste», que Debord publie dans le n°3 d'*Internationale lettriste* (août 1953) : «Au delà de ce manque toujours ressenti, au delà de l'inévitable et inexcusable déperdition de tout ce que nous avons aimé, le jeu se joue encore, nous sommes.» On ne peut accepter cette vie, où l'essentiel nous manque ou nous échappe, qu'à condition d'inventer un divertissement assez puissant pour lui

donner quelque intérêt. Telle est la base du programme initial du mouvement lettriste, puis situationniste : les « constructions de situations » que Debord appelle de ses vœux visent à transformer l'existence en un grand jeu pour lui donner la dimension aventureuse et passionnante qui lui manque. Le *Manifeste pour une construction de situations* de septembre 1953 l'affirme clairement : « Il faut créer à volonté ce qu'on appelle les "grands moments" d'une vie. [...] Il est donc temps de jouer avec. [...] On fera peut-être sa vie à l'image — bien imparfaite mais significative — de ces grands jeux scouts, qui en dehors de l'imbécillité réactionnaire de leurs buts, partent du désir de construire soi-même des aventures. » Quelques années plus tard, Debord dira avoir espéré de la dérive et de la psychogéographie, qui s'inventaient alors, « la découverte d'une sorte de Grand passage psychogéographique, au-delà duquel nous eussions atteint la maîtrise d'un jeu nouveau : les aventures de toute notre vie. » On soupçonne ici l'influence du *Grand Jeu* de René Daumal et Roger-Gilbert Lecomte, dont le premier numéro, en 1928, s'ouvrait sur cette déclaration : « Le *Grand Jeu* est irrémédiable ; il ne se joue qu'une fois. Nous voulons le jouer à tous les instants de notre vie. » Mais Debord va plus loin, qui conçoit le grand jeu lettriste comme un divertissement collectif auquel prendrait part toute la société, transformée en profondeur. En mai 1954, l'IL annonce dans une réponse à une enquête qu'elle « rendra le jeu de société à son vrai sens : une société fondée sur le jeu. Rien n'est plus sérieux. Le divertissement est bien l'attribut de la royauté qu'il s'agit de donner à tous. » Subtile abolition de la figure pascalienne du roi sans divertissement : la véritable royauté sera justement la participation *de chacun* à ce divertissement que les Lettristes tâchent d'inventer. « Une seule entreprise nous paraît digne de considération : c'est la mise au point d'un divertissement intégral. »

### *Homo ludens*

Debord va jusqu'à imaginer que cette extension du divertissement à la vie entière pourrait lever le maléfice qui pèse sur la condition humaine : « Le plus grand amusement est de rigueur. Cependant il est maladroit de ne pas nous prendre au sérieux. Nous sommes résolus à dicter une autre condition humaine. » La hardiesse, sinon la présomption d'une telle affirmation, s'explique sans doute par l'enthousiasme que la lecture d'*Homo ludens*, de Johan Huizinga, a fait naître chez lui. Comme souvent, c'est à ceux à qui il prétend s'opposer à cette époque, les Surréalistes, que Debord doit cette référence essentielle. Dans la revue *Medium*, Breton venait de faire l'éloge de l'essai de l'historien néerlandais afin de justifier la dimension ludique du surréalisme :

S'il est, dans le surréalisme, une forme d'activité dont la persistance a eu le don d'irriter la hargne des imbéciles, c'est bien l'activité de *jeu* dont on retrouve la trace à travers la plupart de nos publications de ces trente-cinq dernières années. Bien que, par mesure de défense, cette activité ait été dite par nous « expérimentale », nous y cherchions avant tout le divertissement. [...] Heureusement, la récente publication des travaux de Johan Huizinga est pour faire rentrer dans la coquille verrouillée toute la gluante gent du vous n'avez pas honte à votre âge. Ces travaux montrent, en effet, que l'existence du jeu, *action libre* par excellence, « affirme de façon permanente, et au sens le plus élevé, le caractère supralogique de notre situation dans le cosmos ». Ils concluent à la nécessité de « voir dans la poésie la réalisation humaine d'une exigence ludique au sein de la communauté ». [...] Se fermer au jeu, tout au moins au jeu d'imagination comme le prescrit la discipline adulte, c'est, on le voit, saper en soi-même le meilleur de l'homme.

En montrant que la création artistique et les institutions sociales reposent sur des fondements ludiques, Huizinga invitait à voir dans le jeu l'essence même de l'humanité. Permettre la pleine réalisation de cette dimension essentielle de l'existence, faire s'épanouir ce que Breton reconnaît comme « le meilleur de l'homme », telle est donc la tâche que l'IL s'assigne. Mais comment l'accomplir ? Huizinga, lorsqu'il identifie les caractéristiques du jeu, en souligne le caractère *séparé* : le jeu se définit en s'opposant à la vie courante. Il convient d'abolir cette séparation et d'opérer une sorte d'épanchement du jeu dans la vie réelle ; le moyen premier sera la transformation du décor urbain, conformé aux visées utilitaristes de la société, en un vaste terrain de jeu. Cette thèse est développée dans un article de *Potlatch*, « L'architecture et le jeu », où Debord se réfère largement à Huizinga.

Il est vain [...] de chercher à nos théories sur l'architecture ou la dérive d'autres mobiles que la passion du jeu. [...] Le provisoire, domaine libre de l'activité ludique, que Huizinga croit pouvoir opposer en tant que tel à la « vie courante » caractérisée par le sens du devoir, nous savons bien qu'il est le seul champ, frauduleusement restreint par les tabous à prétention durable, de la vie véritable. Les comportements que nous aimons tendent à établir toutes les conditions favorables à leur complet développement. Il s'agit maintenant de faire passer les règles du jeu d'une convention arbitraire à un fondement moral.

Approfondies, ces idées formeront le programme initial de l'IS; on les retrouve dès le premier numéro de la revue *Internationale situationniste* :

La distinction centrale qu'il faut dépasser, c'est celle que l'on établit entre le jeu et la vie courante, le jeu étant tenu pour une exception isolée et provisoire. «Il réalise, écrit Johan Huizinga, dans l'imperfection du monde et la confusion de la vie, une perfection temporaire et limitée». [...] le jeu, rompant radicalement avec un temps et un espace ludiques bornés, doit envahir la vie entière. [...] Le jeu est ressenti comme fictif du fait de son existence marginale par rapport à l'accablante réalité du travail, mais le travail des situationnistes est précisément la préparation de possibilités ludiques à venir.

Cette extension à l'ensemble de l'activité sociale de l'esprit ludique jusqu'alors circonscrit dans le domaine mineur du divertissement et de la création, n'est-ce pas le dépassement, tant cherché depuis un siècle, de l'art par sa réalisation dans la vie — ce que Debord qualifiera de «passage au nord-ouest de la géographie de la vraie vie»?

#### *Les aspects ludiques manifestes et latents dans la Fronde*

Dans la note que l'on vient de citer, Debord écrit encore : «On peut donc être tenté de négliger l'Internationale situationniste dans la mesure où on y reconnaîtra aisément quelques aspects d'un grand jeu.» Visant à instaurer une civilisation du jeu, l'IS aura mené sa propre action sur le mode ludique : une des tâches assignées à l'avant-garde dans la période dite «pré-situationniste» était d'expérimenter les mentalités et les conduites nouvelles appelées à terme à s'imposer à tous. L'aventure révolutionnaire devait donc elle-même prendre la forme d'une sorte de grand jeu empruntant ses règles à l'imaginaire de la guerre : fin 1953, dans une lettre à Chtcheglov, Debord qualifiait les opérations de l'IL de «Kriegspiel-Dada», et bien des années plus tard le *Jeu de la guerre* lui servira de métaphore pour résumer les entreprises auxquelles il a voué sa vie. Implicitement, il fondait sa légitimité de chef de l'IL, puis de l'IS, sur la dimension ludique particulièrement développée de sa personnalité : «Récemment Gil J Wolman me rappelait que je lui avais avoué autrefois “je n'ai jamais su que jouer”. Je crois que cette vérité devra être [...] le dernier jugement sur mon compte.» Mais n'y avait-il pas dans cette multiplication des niveaux de jeu un risque de dérive? Car l'IS pouvait perdre de vue son objectif ultime, la transformation ludique des rapports sociaux, pour se complaire dans son propre jeu subversif; et le *leader* situationniste, à son tour, pouvait subvertir ce jeu commun pour en faire en secret la source d'un divertissement purement personnel.

Il est significatif qu'une des principales figures historiques dans lesquelles Debord a aimé à se projeter tout au long de sa vie, le cardinal de Retz, illustre un tel détournement. En 1956, dans le n° 26 de *Potlatch*, une note intitulée « Le bon exemple » signale la parution d'une nouvelle biographie de Retz. L'auteur de cet ouvrage, Pierre-Georges Lorris, a pris le parti de faire du personnage un pur joueur politique. Debord cite quelques phrases résumant ce point de vue — « ses *Mémoires* n'ont pas l'abattement d'un vaincu, mais l'amusement d'un joueur... Retz a atteint le seul but qu'il se proposait... » —, avant de conclure : « L'extraordinaire valeur ludique de la vie de Gondi, et cette Fronde dont il fut l'inventeur le plus marquant, restent à analyser dans une perspective vraiment moderne ». Mais pour comprendre le sens profond de son identification à Retz, il faut lire la totalité du passage où il a pris ses citations :

Que la conjuration de La Rochepot [une tentative d'assassinat de Richelieu] ait eu lieu ou non, que Gondi l'ait rêvée ou, plus probablement, exagérée, elle constitue le premier récit politique de ses *Mémoires*. Or, préfigurant tous ceux qui le suivront, il se termine déjà sur un échec : Richelieu survécut au complot. De défaite en défaite, les *Mémoires* se poursuivront ainsi jusqu'au désastre final. Car il est frappant que Retz, loin de voiler ses revers ou de ne les avouer qu'avec rancœur, les reconnaisse sans réticence ni amertume. Bien mieux, il les raconte avec allégresse, et vole vers un but qu'il connaît, la défaite, comme s'il volait vers la victoire.

C'est qu'il écrit ses actions comme il les vécut, avec le même entrain et, assurément, la même indifférence pour leur résultat. Aussi ne s'attarde-t-il pas à les corriger. Il n'a pas le temps de s'arrêter à imaginer ce qu'elles eussent produit autrement conduites. Sans doute souligne-t-il parfois ses « fautes », ses « sottises », mais il n'en regrette aucune et ne se désavoue jamais : il a pris, à les commettre, plus de plaisir qu'il n'en aurait éprouvé à les éviter, et le retrouve en les racontant. C'est pourquoi ses *Mémoires* n'ont pas l'abattement d'un vaincu, mais l'amusement d'un joueur. [...]

Retz a atteint le seul but qu'il se proposait : faire échec au pouvoir, être chef de parti, ressusciter Jean-Louis de Fiesque (dont le soulèvement échoue également). Il a réussi son personnage et rempli toute la mesure de son rôle. De là le ton triomphant de ses *Mémoires*.

Quelques pages plus haut, Lorris soulignait la quasi indifférence de Retz quant à l'issue de ses menées séditionnelles : « Il est contre le pouvoir, quel

qu'il soit, non pour s'en emparer, mais pour le tenir en échec. Aussi admire-t-il plus Catilina que César. Il aime la faction pour elle-même, point pour ses résultats.» Tout cela ne préfigure-t-il pas la conclusion d'*In girum imus nocte et consumimur igni* : «Il faut donc admettre qu'il n'y avait pas de succès ou d'échec pour Guy Debord»? Les deux hommes se sont placés au delà de ces catégories en faisant de leur divertissement personnel la seule sanction de leur action. Si le révolutionnaire prônant l'abolition de l'État et l'appropriation du pouvoir par les conseils ouvriers a pu admirer l'aristocrate frondeur, c'est qu'au fond les causes qu'ils avaient choisies étaient pour eux de peu d'importance, comme leur succès ou leur échec. Ni l'un ni l'autre n'ont lutté pour fonder vraiment un nouvel ordre politique : ils n'ont voulu que *jouer* à mettre à bas l'ordre établi (et il est significatif que le terme de *fronde* désigne à l'origine un jouet d'enfant), en s'attachant avant tout au plaisir qu'ils prenaient à mener cette guerre. «Rien ne nous plaît que le combat, mais non pas la victoire», note Pascal.

### *La Conspiration*

Si la révolte de Debord a d'abord été dictée par son dégoût de la condition humaine, elle a surtout été le seul divertissement assez puissant pour faire contrepoids à l'ennui métaphysique qui l'a conduit, dès son adolescence, au bord du suicide. De cela, il a pu prendre conscience en découvrant un texte méconnu d'un auteur qui a beaucoup compté pour lui, Baudelaire. Il s'agit de l'esquisse d'une nouvelle intitulée *La Conspiration*. Rien n'établit que Debord ait été marqué par ce texte, qu'il n'a jamais cité; l'hypothèse a cependant quelque vraisemblance, car la publication, début 1951, de ces pages restées longtemps inédites, avait de quoi attirer son attention. Dans cette fiction, Baudelaire campe un narrateur marqué par la fréquentation des livres et une intime connaissance de l'histoire («J'ai plusieurs siècles d'âge, puisqu'il me semble que j'ai agi, pensé à différentes époques»), et travaillé par la tentation du suicide («Le goût de la mort a toujours régné en moi conjointement avec le goût de la vie. J'ai joui de la vie avec amertume [...] Qui donc niera le droit au suicide?»). Il découvre l'existence d'une conspiration contre le prince, et cette découverte réveille en lui le goût de vivre : «à peine la conspiration trouvée, toute la jeunesse revient. Les yeux prennent intérêt à la vie. Les souvenirs ne sont plus accablants.» Les notes de Baudelaire suggèrent que ce narrateur en vient, sinon à prendre une part active dans le complot, du moins à l'encourager : «Si les conspirateurs lâchent pied, plus d'intérêt dans ma vie. Je suis donc intéressé à ranimer la conspiration.» Mais on aurait tort de croire que c'est le but poursuivi — la mort du tyran — qui donne sens à sa vie. Ce qui stimule le narrateur, pour qui «la vie est un jeu» dont «les joueurs sont au nombre de trois milliards», c'est en

réalité l'idée qu'entre ses mains se joue le sort de l'Empire aussi bien que celui des conjurés, selon qu'il les laisse agir ou les dénonce :

Avoir découvert une conspiration —  
C'est presque une création.  
C'est un roman dont je tiens le dénouement.  
Je dispose de l'Empire.  
Alternative, hésitation.  
Pourquoi sauver l'Empire ?  
Pourquoi le détruire ?  
*Donc Pile ou Face.*

Une phrase elliptique laisse entendre que c'est finalement la perte des conjurés qui s'est décidée : « À peine la conspiration éclipsée, le goût du néant revient », note le narrateur, — qui n'envisage donc cet échec que du point de vue, tout égoïste, de son divertissement.

La parabole baudelairienne n'éclaire-t-elle pas la conduite de Debord à la tête de l'IS? S'il a choisi le parti du négatif, c'est que l'insurrection contre l'ordre établi lui a paru promettre un plus beau jeu. Mais le choix aurait pu être inverse, et peut-être était-il, au fond, indifférent : dans *Le Jeu de la guerre*, Debord néglige de dire s'il a joué la partie qu'il commente dans le camp du Nord ou dans celui du Sud... « Il s'agit de prendre Troie ; ou bien de la défendre. Ils se ressemblent tous par quelque côté, ces instants où vont se séparer ceux qui combattront dans des camps ennemis. » Une fois même, il est arrivé à Debord d'imaginer comment il aurait joué si, dans le combat politique, il avait choisi l'autre parti, quand avec Gianfranco Sanguinetti il a composé le *Véridique Rapport* attribué au mystérieux Censor. Et lorsque fut émoussé pour lui le pouvoir de divertissement de l'insurrection situationniste, qui pouvait difficilement atteindre à nouveau l'intensité des grandes journées de 1968, il a joué à laisser l'IS se déchirer avant d'en prononcer la dissolution. Dans *In girum imus nocte*, certes, il récusera l'accusation d'avoir perdu délibérément « cette belle troupe » « par une sorte de complaisance néronienne » ; mais cette dénégation fait curieusement écho à une déclaration antérieure de 25 ans, dans le *Manifeste pour une construction de situations* : « Il s'agit de suivre jusqu'au bout, selon l'expression d'un surréaliste, « le rêve néronien de se donner toujours de plus belles fêtes à soi-même. » »

### *Fin de partie*

Tout en prétendant instaurer dans un futur hypothétique une société du jeu, Debord a donc eu avant tout le souci d'assurer *bic et nunc* son propre divertissement. Le jeu de construction d'un monde nouveau auquel était vouée l'IS, son chef l'a secrètement joué comme un vaste jeu de

destruction : se divertissant d'abord à voir les bases de l'ordre social ébranlées par les idées subversives qu'il avait mises en circulation, puis à ruiner l'organisation qui avait porté ces idées, comme pour se prouver qu'il était le maître absolu du jeu. N'avait-il pas laissé deviner son but véritable en plaçant son entreprise sous le signe du *potlatch*, c'est-à-dire d'une destruction accomplie de façon aussi gratuite que ludique? Il aura pourtant abusé beaucoup de ceux qui, au fil des années, se sont ralliés à lui en pensant qu'ils participaient à une véritable aventure collective, quand lui s'amusait à les utiliser, les manipuler, les sacrifier ou les détruire. «Pour parler clairement et sans paraboles, — Nous sommes les pièces d'un jeu que joue le Ciel. — On s'amuse avec nous sur l'échiquier de l'Être, — Et puis nous retournons un par un dans la boîte du Néant.» Certains auront aussi été de simples pions sur le plateau du *Jeu de la guerre*; c'est toute l'histoire de l'IL et de l'IS qu'il faudrait relire à cette lumière.

Ce double jeu aurait pu rester l'un des secrets de Debord. C'est oublier qu'il entre dans le plaisir du joueur une part de vaine ostentation, relevée par Pascal : «Mais, direz-vous, quel objet a-t-il en tout cela? Celui de se vanter demain entre ses amis de ce qu'il a mieux joué qu'un autre.» Dans les dernières années de sa vie, l'ultime divertissement de Debord fut de semer des indices pour révéler enfin, à tous ceux qui ne l'avaient pas compris — dont beaucoup de ses lecteurs — qu'il s'était joué d'eux : c'est cette «maîtrise de la manipulation», dont on ne soupçonnait peut-être pas «toute l'étendue [du] mystère», que l'arcane du Bateleur a charge d'exprimer. La publication posthume de la *Correspondance* participe de ce programme de désabusement, comme aussi la conclusion d'Alice Becker-Ho à sa trilogie d'ouvrages sur le jargon, qu'il faut lire comme un portrait oblique de Debord. Ces pages intitulées «Au commencement était le jeu», qui citent abondamment Huizinga, se referment sur un éloge du tricheur : «Les plus beaux joueurs», écrit Alice Becker-Ho, ont été «ceux qui, libres jusqu'au bout, ont mené le jeu dont ils s'étaient fixé les règles, guidés par cette *virtù* aujourd'hui si mal perçue : la fidélité, avant tout à soi-même.» Debord disait la même chose dans sa Note à la traduction des *Stances sur la mort de son père* de Jorge Manrique : «il faut combattre pour “son roi véritable”, qui est celui que l'on a fait soi-même.» Autrement dit, les esprits libres doivent s'investir eux-mêmes d'une royauté imaginaire, qui seule leur permet de supporter la vie en la traversant comme un jeu. Mais en lecteur de Pascal, Debord savait bien que quand la partie est finie, le roi a beau avoir joué au plus fin, il se retrouve malgré tout face au néant de sa condition : «Car il est malheureux, tout roi qu'il est, s'il y pense.» L'histoire pouvait-elle se terminer autrement que par le suicide un temps tenu à distance — comme dans le roman auquel Giono a donné ce titre pascalien, *Un roi sans divertissement*?